

REPRESENTASI HIPERREALITAS PADA BUDAYA KONSUMERISME



PENCIPTAAN KARYA SENI

Diajukan Oleh :

Sarah Arifin

NIM : 1312383021

MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

REPRESENTASI HIPERREALITAS PADA BUDAYA KONSUMERISME

diajukan oleh Sarah Arifin, NIM 1312383021, Program Studi Seni Rupa Murni,
Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16
JANUARI 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Andang Supriyadi P., M.S.

NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II

Warsono, S.Sn, MA

NIP 19760509 200312 1 001

Cognate/Anggota

Bambang Wiljaksana, M.Sn.

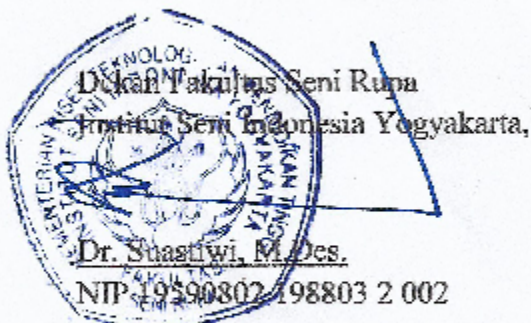
NIP 19730327 199903 1 001

Ketua Jurusan Seni

Murni/Ketua/Anggota

Iutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP 19761007 200604 1 001



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sarah Arifin

NIM : 1312383021

Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul Karya Tugas Akhir : Representasi Hiperrealitas pada Budaya
Konsumerisme

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini benar-

benar saya kerjakan sendiri. Karya tugas akhir ini bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun hubungan non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari didugaku atau tidak sesuai antara faktadengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak ada tekanan atau paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 12 Juli 2017

Saya yang menyatakan

Sarah Arifin

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan ridho-Nya Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini dapat diselesaikan. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1- S1 Minat Utama Seni Murni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P., MS., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan saran serta dukungan.
2. Nano Warsono, S.Sn, MA., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan serta saran.
3. Agus Yuliyanto, S.Sn., selaku dosen wali yang telah membimbing sejak awal masa perkuliahan.
4. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn. selaku wakil Ketua Jurusan Seni Murni, yang juga sempat merangkap sebagai dosen wali.
6. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku congnate.
7. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta yang telah berbagi ilmu pengetahuan selama proses akademik, maupun diluar kegiatan akademik.
8. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta.
9. Kedua orangtua Bapak (Alm.) M. Jamil Arifin dan Ibu Dewi Anggriani P.N yang senantiasa memberkati setiap perjalanan penulis dengan doa-doa baik, juga tiada henti memberi dukungan moril serta materi.
10. Adik kandung penulis Khalif Muhammad yang menjadi sumber semangat penulis.
11. Rangga Pratama partner dalam banyak hal, bertukar pikiran, berproses yang selalu sabar membantu.
12. Munif Rafi, Hanggita, Chye Pui Mun, Danang, Bagus Sadewa.

13. Teman-teman Seni Grafis 2013 (SEREMIS), Teman-teman mahasiswa Seni Murni angkatan 2013 ISI Yogyakarta.
14. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai angkatan dan jurusan. yang telah banyak membagikan pengetahuannya sehingga melengkapi proses penciptaan karya.
15. Tante Paulina Handayani, Phoebe, Phaedra, Tante Verra Lyzie yang senantiasa memberikan banyak pelajaran hidup, dukungan moril serta materil.
16. Tante Lenny Ratnasari W, Kersan Art Studio, Nissak Latifah yang banyak membantu, berbagi pengetahuan serta dukungan dalam berkesenian.
17. Om Ma'ruf yang telah memberi dukungan moril dan materil.
18. Untuk semua teman dan saudara yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu selama proses pengerjaan tugas akhir ini serta memberi dukungan.

Yogyakarta, 19 November 2017

Sarah Arifin

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Surat Pernyataan Keaslian.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul	7
BAB II KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan.....	15
C. Konsep Penyajian	25
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	28
A. Bahan.....	28
B. Alat	30
C. Teknik.....	31
D. Tahap Pembentukan	32
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	38
BAB V PENUTUP.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

LAMPIRAN	70
----------------	----



DAFTAR GAMBAR

BAB I

Gb.1. <i>HyperNormalisation</i> , Film Dokumenter BBC oleh Adam Curtis.....	3
Gb. 2. <i>Trashball</i> , Proyek oleh Irwan Ahmett.....	4

BAB II

Gb. 4. Kotak Dialog	18
Gb. 5. Komposisi model warna CMYK.....	20
Gb. 6. Ilustrasi karya Felicite Landrison	21
Gb. 7. Komposisi model warna CMYK.....	26

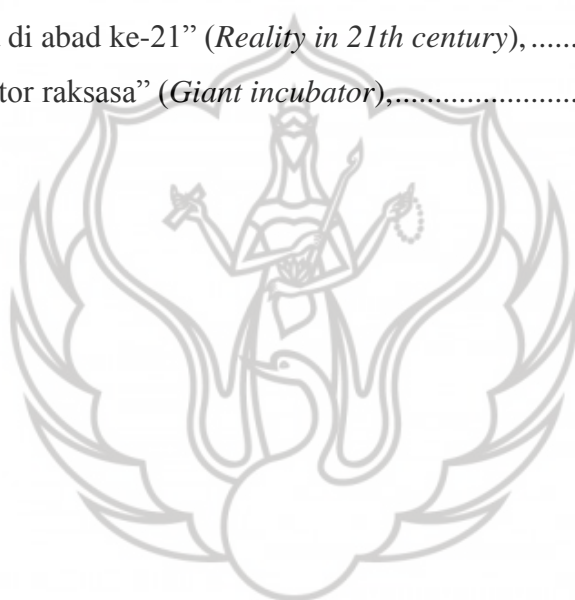
BAB III

Gb. 8. Bahan sablon	28
Gb. 9. Alat sablon	30
Gb. 10. Catatan berupa informasi, data dan pemetaan gagasan.....	33
Gb. 12. Struk dan kemasan makanan yang telah dikumpulkan	33
Gb. 11. Rancangan karya	34
Gb. 13. Membuat desain di komputer.....	35
Gb. 14. Pengolesan obat afdruk	35
Gb. 15. Pengolesan minyak pada kertas HVS.....	36
Gb. 16. Tahap penyinaran	36
Gb. 17. Melepas obat afdruk setelah penyinaran	37

BAB IV

Gb. 18. “Pekerjaan kita yang sesungguhnya” (<i>Our real job</i>),	39
Gb. 19. “Semua kerja keras berakhir disini” (<i>All hard work ends here</i>),	41
Gb. 20. “Kesehatan buatan” (<i>Artificial health</i>).....	42
Gb. 21. “Kota Yang Kelaparan” (<i>Hungry city</i>),.....	44
Gb. 22. “Gelombang uang” (<i>Waves of Money</i>),.....	45
Gb. 23. “Dongeng yang suram” (<i>Bleak fairy tales</i>),	46
Gb. 24. “Bermain tuhan” (<i>Playing God</i>),.....	47

Gb. 25. “Tidak pernah cukup” (<i>Never enough</i>),	49
Gb. 26. “Cyborg”	50
Gb. 27. “Ruang menggema” (<i>Echo chamber</i>),	51
Gb. 28. “Matrelis” (<i>The Matrealist</i>),	52
Gb. 29. “Maju untuk mundur” (<i>Forwards to backwards</i>),	53
Gb. 30. “Dunia yang palsu” (<i>Fake world</i>),	54
Gb. 31. “Kebebasan buatan” (<i>Artificial freedom</i>),	55
Gb. 32. “Kesempurnaan” (<i>Perfection</i>)	57
Gb. 33. “Selera kita” (<i>Our appetites</i>),	59
Gb. 34. “Keputusasaan untuk dicintai” (<i>Deadly desperation of being loved</i>),	60
Gb. 35. “ <i>Neo Normal</i> ”	62
Gb. 36. “Realita di abad ke-21” (<i>Reality in 21th century</i>),	64
Gb. 37. “Inkubator raksasa” (<i>Giant incubator</i>),	66



DAFTAR LAMPIRAN

Foto dan Data Diri Mahasiswa.....	70
Foto Poster Pameran	73
Foto Situasi Pameran	74
Katalogus	76



ABSTRAK

Kemampuan dunia maya dalam memberikan pengalaman sosial yang berbeda telah menciptakan realitas lain yang terpisah dari kehidupan yang sesungguhnya. Kedekatan manusia dengan ruang-ruang ini semakin mengaburkan pandangan antara kenyataan dan fantasi. Kondisi ketidak mampuan kesadaran dalam hipotesis untuk membedakan antar kenyataan dan fantasi ini disebut dengan hiperrealitas. Kondisi ini sering dimanfaatkan untuk melakukan upaya penggiringan masa. Salah satu yang paling menonjol adalah upaya penggiringan masa untuk mengkonsumsi sebanyak-banyaknya demi meraup keuntungan. Kegiatan konsumsi kini tidak hanya dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhan, namun cenderung mengutamakan citra-citra tertentu untuk memuaskan hasrat. Kondisi ini merupakan latar belakang yang diwujudkan melalui penciptaan karya seni grafis, dengan menggunakan teknik sablon. Karya Tugas Akhir ini mencoba mentransformasikan pengalaman pribadi penulis menjadi pengalaman yang bersifat umum. Untuk menampilkan kembali kondisi hiperrealitas yang sering kali tidak disadari. Melalui narasi yang dekat dengan keseharian yaitu konsumsi. Dengan harapan mampu memberikan padangan lain serta sebagai pematik agar dapat diperbincangkan kembali.

Kata kunci: Hiperrealitas, Budaya Konsumen, Seni Grafis

ABSTRACT

The ability of hallucination world in giving a different social experience has been created another reality other than in our real life. Proximity human with this space increasingly blurring the thoughts in between reality and fantasy. The condition of unconsciously in making hypothesis which hardly differentiate between reality and fantasy defined as hyperreality. This condition has been used as an effort to direct the community. One of the most obvious example is consuming as much as possible for making profits. Consumption nowadays not only to fulfill the basic needs but more in emphasizing the ideas of desire's satisfaction. This stated condition constructed as my main idea and realized through printmaking art creations which applied silkscreen technique. The artworks in my final presentation tried to transform my personal experiences and become general experiences by recreating the unconsciously hyperreality's condition with the most intimately narration of daily's consumption. By this, writer hopes that it would create new perspectives and open up some interesting topics by audiences.

Keywords: *Hyperreality, Consumer culture, Printmaking*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di abad ke-21 telah memasuki dimensi yang berbeda dari masa-masa sebelumnya. Kelahiran dunia maya telah banyak merubah wajah dunia.

Dunia maya atau *cyberspace* mengacu pada teknologi yang saling berhubungan. Pada tahun 1990an ketika penggunaan internet, jaringan dan komunikasi digital berkembang pesat istilah dunia maya banyak digunakan untuk mewakili gagasan serta fenomena baru yang muncul.¹

Sementara pengertian dunia maya di Indonesia lebih sering digunakan untuk menggambarkan persoalan di internet serta interaksi yang terjadi di dalamnya.

Dunia maya juga memberikan pengalaman sosial yang berbeda. Tiap individu dapat berinteraksi tanpa harus bertemu secara fisik. Berbagai aspek kehidupan mulai beralih tempat menuju platform-platform yang tersedia dunia maya.

Menurut Chip Morningstar dan Randy Farmer media komputasi di dunia maya adalah augmentasi saluran komunikasi antara sesama pengguna. Karakteristik inti dari dunia maya adalah menawarkan lingkungan yang terdiri dari banyak peserta dengan kemampuan untuk mempengaruhi satu sama lain. Mereka memperoleh konsep ini dari pengamatan bahwa orang mencari kekayaan, kompleksitas, dan kedalaman dalam dunia maya.²

Hal ini menciptakan dimensi dan realitas baru dalam kehidupan masyarakat. Realita yang ada pada dunia maya seringkali terlepas bahkan berlawanan dengan realita yang sesungguhnya. Kedekatan dengan dunia maya membuat kesulitan dalam membedakan antara kenyataan dan yang bukan. Kondisi ini merupakan hiperrealitas.

¹ http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/cyberspace (diakses penulis pada 12 Oktober 2017, jam 14.23 WIB)

² Wardrip-Fruin dan Nick Montfort, *The Lessons of Lucasfilm's Habitat: The New Media Reader* (London: The MIT Press, 2003), p.664-667.

“Jika menggunakan pendekatan semiotika serta filsafat, hiperrealitas diartikan sebagai ketidak mampuan kesadaran dalam hipotesis untuk membedakan antar kenyataan dan fantasi, khususnya pada budaya dengan teknologi tinggi.”¹

Kondisi ini sering penulis temui saat menonton film, dan berselancar di internet. Keseruan yang didapatkan dari teknologi membuat terlena hingga berpengaruh dalam menjalani kehidupan nyata. Saat Sekolah Menengah Atas penulis menjadikan dunia maya sebagai pelarian, karena lingkungan tempat tinggal yang bertentangan dengan pemikiran penulis saat itu. Secara bersamaan penulis menjadi lebih individual namun aktif berinteraksi melalui internet.

Kondisi ini sering dimanfaatkan oleh kepentingan tertentu. Salah satu nya adalah upaya-upaya penggiringan agar masyarakat mengkonsumsi berbagai macam produk dan jasa yang sebenarnya tidak terlalu dibutuhkan.

Suatu mode atau regulasi baru yang melibatkan kemunculan hiperrealitas dan simulakra: ...munculnya bentuk baru kontrol sosial. ...contoh paling kentara adalah semakin pentingnya hiperrealitas dan simulakrum. Yang baru, bukanlah produksi dari *Hollywood* atau *Disney* yang hiperreal, melainkan merbaknya hal-hal yang hiperreal dalam kehidupan sehari-hari realitas virtual, *cyberspace*, dan budaya pop.²

Berbagai macam bentuk promosi terpapar secara terang-terangan maupun secara tersirat. Dalam hal ini media berperan besar dalam pembentukan opini publik. Hal ini paling sering penulis temui saat menggunakan Instagram. Instagram adalah salah satu media sosial yang berbasis visual, di Instagram setiap detiknya jutaan gambar diunggah. Mulai dari foto-foto yang menampilkan citra ideal, momen momen hebat, serta promosi-promosi. Kebanyakan unggahan ini mendramatisasi sesuatu menjadi memiliki kesan lebih. Paparan ini sering menimbulkan perasaan-perasaan tidak puas terhadap diri sendiri dan berupaya menduplikasi citra ideal yang dipaparkan. Juga menimbulkan dorongan-dorongan untuk membeli suatu produk yang tidak dibutuhkan secara berlebihan.

¹ Ed. John Tiffin dan Nobuyoshi Terashima, *Hyperreality: Paradigm for the third millennium*, (London dan New York: Routledge, 2005), p. 4-7

² Pendapat Edward Soja dalam buku Chris Baker, *CULTURAL STUDIES: Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2011), p.325

Perihal ini berkaitan dengan budaya konsumen.

Diterjemahkan dari *consumer culture* merupakan budaya yang dirasuki konsumerisme. Konsumerisme disini lebih mengacu pada citra diri yang terbentuk dari ekspansi pasar mengampanyekan sugesti bahwa kebahagiaan diperoleh dengan melakukan pembelian benda material dan konsumsi.³

Hal ini menjadikan komodifikasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Makna konsumsi pun bergeser, bukan lagi mengenai pemenuhan kebutuhan, namun lebih eksploitatif. Ketika masyarakat kehilangan kesadaran individu, akan menjadi lebih mudah di kontrol demi kepentingan segelintir orang.

Penulis menemui relasi antara yang terjadi pada kehidupan penulis dengan film-film fiksi ilmiah yang pernah ditonton. Kondisi masyarakat distopia merupakan

“Tempat atau keadaan yang dibayangkan dimana segala sesuatu tidak menyenangkan atau buruk.”⁴

ini sering tergambarkan dalam film-film ber-genre fiksi ilmiah. seperti *Divergent*, *The Matrix*, Serial *Black Mirror*, dan lain sebagainya. Selain film ber-genre fiksi ilmiah, salah satu film yang menginspirasi penulis adalah film yang disutradarai oleh Adam Curtis.



Gb.1. HyperNormalisation, Film Dokumenter BBC oleh Adam Curtis

(sumber: <https://www.hollywoodreporter.com/review/hypernormalisation-review-944677>, 2017)

³ Joost Smiers, *ARTS UNDER PRESSURE: memperjuangkan keaneka ragaman di era globalisasi* (Yogyakarta: INSISTPress, 2009), p.195

⁴ "Definition of 'dystopia'". *Oxford Dictionaries*. Oxford University Press. 2012. (Diakses penulis pada 24 Januari 2018, jam 09.58 WIB)

*“We lived in a world where the powerfull is deceive us, they know they lie, they know we know they lie. They don’t care, we say we care, but we do nothing. And nothing ever changes. It’s normal, welcome to the post-truth world.”*⁵

Film ini menggambarkan situasi saat ini yang banyak disebut dengan istilah *Post-Truth*.

“Post-truth merujuk pada keadaan dimana fakta objektif kurang berpengaruh terhadap pembentukan opini publik dibanding dengan emosi dan keyakinan pribadi.”⁶

Ini dengan mudah dapat ditemui saat bersosial media, kecenderungan pengguna untuk beradu argumen dan mengedepankan citra yang signifikan. Ketika opini mayoritas orang telah terbentuk maka hal tersebut dianggap sebuah kenyataan yang sesungguhnya dan paling benar. Padahal realitanya fakta objektif mengenai kebenaranpun bersifat relatif. Tergantung pada banyak aspek yang mempengaruhinya.

Selain dari film, ada pula seniman yang mengangkat isu yang hampir serupa. Seperti Irwan Ahmett yang karya-karyanya mengangkat isu mengenai masyarakat urban. Dengan pendekatan yang kritis, sehingga mampu membawa kesadaran baru dengan cara-cara yang mengejutkan.



Gb. 2. *Trashball*, Proyek oleh Irwan Ahmett

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=pA-LtCU0dLY>, 2013)

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=PtjfoEvsR9w> (Diakses penulis pada 23 Januari 2018, jam 10.44 WIB)

⁶ <http://www.oxforddictionaries.com/post-truth> (diakses penulis pada 26 Oktober 2017, jam 22.03 WIB)

Selain beberapa poin yang telah dijabarkan, kondisi saat ini merupakan suatu yang kompleks dan cepat berubah-ubah. Sehingga selalu menarik untuk di bicarakan dan didiskusikan. Penulis berusaha mentransformasikan pengalaman pribadi menjadi pengalaman yang bersifat umum. Persoalan ini juga bukan hanya narasi besar mengenai masyarakat, namun bagi penulis ini adalah persoalan tiap individu, Termasuk penulis. Penulis memilih persoalan konsumsi untuk mengkaitkan dengan persoalan hiperrealitas dan kesadaran karena merupakan kegiatan yang paling umum dilakukan. Karena penulis percaya bahwa persoalan-persoalan besar selalu timbul dari persoalan kecil yang sifatnya keseharian dan dekat dengan tiap individu.



A. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dirumuskan beberapa pertanyaan, yaitu:

1. Seperti apa kondisi hiperrealitas yang terjadi pada budaya konsumerisme?
2. Bagaimana merepresentasikan hiperrealitas pada budaya konsumerisme melalui karya visual?
3. Teknik serta media apa yang dipilih dalam karya seni untuk menggambarkan hiperrealitas pada budaya konsumerisme?

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Sebagai sarana pembelajaran dan pengetahuan bagi penulis maupun masyarakat umum.
 - b. Menciptakan karya seni grafis dengan metode akademis, serta menggunakan pendekatan disiplin lain.
 - c. Memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 Penciptaan Karya Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Minat utama Seni Grafis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Manfaat
 - a. Menimbulkan kesadaran serta ketertarikan penulis maupun masyarakat umum untuk lebih mempelajari mengenai kondisi saat ini.
 - b. Menggunakan seni sebagai media mengkomunikasikan gagasan agar lebih mudah dan menyenangkan dalam memahami suatu persoalan.
 - c. Memantik agar gagasan dapat dijadikan bahan diskusi, baik dalam dunia seni rupa maupun pada persoalan yang lebih luas lagi.

C. Makna Judul

Judul “REPRESENTASI HIPERREALITAS PADA BUDAYA KONSUMERISME” diberikan untuk mendeskripsikan praktik penciptaan dalam karya tugas akhir ini. Berikut adalah jabaran pengertian khusus dari kumpulan kata yang digunakan:

Representasi	: Proses pemaknaan kembali suatu objek/fenomena/realitas yang telah ditangkap melalui indra seseorang, kemudian diproses yang hasilnya dapat berupa gagasan atau bahasa yang akan disampaikan kembali. Singkatnya proses pemaknaan kembali oleh seseorang. ⁷
Hiperrealitas	: Awalan kata ‘hiper’ berarti lebih. Hiperrealitas dapat diartikan melebihi kenyataan atau lebih nyata ketimbang dengan kenyataan. Kenyataan diproduksi menurut model yang tidak <i>given</i> . Runtuhnya sekat antara kenyataan dengan simulasi. ⁸
Budaya Konsumerisme	: Diterjemahkan dari <i>consumer culture</i> , adalah budaya yang dirasuki konsumerisme. Dalam hal ini konsumerisme bukan dalam pengertian teoritis kebijakan ekonomi yang menekankan pengaturan produksi, promosi, dan konsumsi. Melainkan citra diri yang tercipta dari ekspansi pasar mengkampanyekan sugesti bahwa kebahagiaan diperoleh dengan melakukan pembelian benda material dan konsumsi. ⁹

Dari pengertian judul yang telah dijabarkan di tugas akhir ini merupakan pada upaya untuk menampilkan kembali melalui pemaknaan penulis, menggunakan karya seni grafis. Mengenai dampak dan kondisi dimana batas-

⁷ https://www.kompasiana.com/anggraini.m.e/representasi-sebagai-perangkat-konsep-yang-menghubungkan-bahasa-dan-makna_552fbbb66ea834032a8b457e (diakses penulis pada 26 Oktober 2017, jam 22.03 WIB)

⁸ Chris Baker, *Cultural Studies: Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2011), p.166

⁹ Joost Smiers, *ARTS UNDER PRESSURE: Memperjuangkan Keanekaragaman Budaya di Era Globalisasi* (Yogyakarta: INSISTPress, 2009), p.195

batas antara yang nyata dan fantasi menjadi kabur dalam kehidupan masyarakat yang pemenuhan kebutuhannya didasari oleh hasrat dan citra yang telah dikonstruksi.

